立ちはだかる魔道士軍を
たたきのめすのだ!!

Little Magic

リトル マジック

攻略データブック

シナリオを重視した「魔道士の陰謀」と、対戦プレイを楽しむ「対戦モード」の2つのモードの攻略テクニックをマップをもりこんで紹介していく! しかも、各ユニット、地形別の魔法防御率表等のデータも収録!!

★目次★

勝利をつかむ5つのポイント

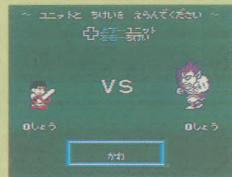
この攻略ガイドブックでは「魔道士の陰謀」「対戦モード」の2つのモードを、マップをもりこんで攻略していく！　まずは、どのモードにも共通する攻略テクニックを紹介するので、しっかりと頭に入れて、マスターしよう。



長い戦いの火ぶたは切っておとされた

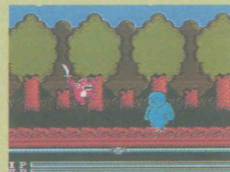
1つのユニットを使いこなせ

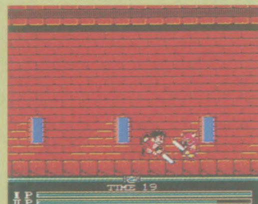
まず、自分に合ったユニット選びが必要となってくる。ユニットを雇い入れるのに必要な予算は限られているので慎重に選ぼう。また、戦闘だけをプレイできる「バトルモード」で、自分に合ったユニットを見つけ、そのユニットを効果的かつ重点的に使おう。



とりあえず、自分に合ったユニットを探すのだ

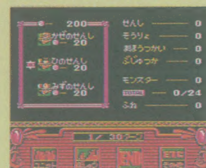
どのユニットでも使いこなせるようになるのが一番





オールマイティな火の戦士がオススメのユニットの1つ

「魔道士の陰謀」では最初に使えるユニットの種類は3つとなっている



地形にあったユニットを選べ

ある程度、1つのユニットを使いこなせるようになれば、ほとんど全てのユニットを使えるようになるだろう。次に大切となってくるのは、特徴的な地形のマップに合った、ユニット選びである。ゲームがスタートしたら、まず、マップを見てユニットを選ぼう。



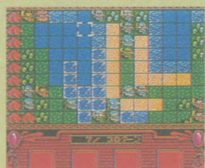
バードマンはどんな地形でも通過できるのだ

行動範囲の限られた地形ではユニット選びが重要だ




火の戦士は、どんな地形でもそれなりに使えるのだ！

いざとなったら、僧侶で湖や海を凍らせて進んでいくということも…



勝利をつかむ5つのポイント

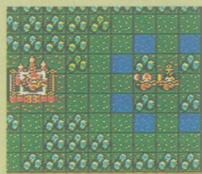
隊を組んで攻めていこう

2〜3個のユニットを一まとまりで行動させよう。つまり、部隊を構成して攻略していくということだ。使用可能なユニットに僧侶がいれば、他のユニットの体力を回復できるので、部隊に加えておくことをすすめる。自分なりの隊を組もう。



敵軍の魔方陣をねらう場合は、1部隊ぐらいで

2〜3ユニットを1つの部隊として行動させろ





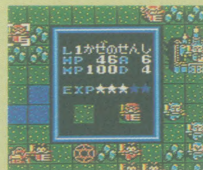
攻撃重視型、補給型、足止め型など、自分なりの部隊構成を考えよう！

僧侶を仲間に加えることができれば、1部隊に1ユニットはほしい



魔方陣を早目に占領！

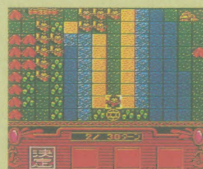
ユニットを出撃させることのできる地形は、城と魔方陣の2つである。敵の領地にある魔方陣を占領してしまえば、そこから自軍のユニットを出撃でき、敵も出撃可能な地形を1つ失うので、かなり有利な戦況になってくるのだ！



敵に気付かれないように、少数のユニットで…

敵軍の城付近の魔方陣をねらって出撃〜!!





魔方陣を占領してしまえば、ここから自軍のユニットを送り出せるのだ

このような地形でも、教会よりも魔方陣のほうを優先的に占領しよう



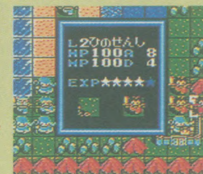
レベルアップしたユニットを守りぬけ

このゲームのユニットは、戦闘を繰り返すうちに、レベルが上がり、攻撃力、防御力、魔法の効果がアップする。敵は、レベルアップしたユニットを集中的にねらってくるので、つねに体力に気をくばり、大切に育てていかなければならない。



よ〜し！ レベルアップしたぞ。やったね♡

戦闘を繰り返すたびに経験値の☆が増えていく





レベルアップすると攻撃力、防御力、魔法の効果が上がるのだ！

レベルアップしたユニットが傷ついたら、スグに回復させよう

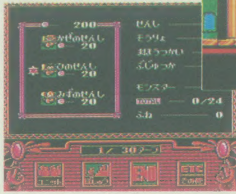


シナリオ1 旅立ちのサンオサール

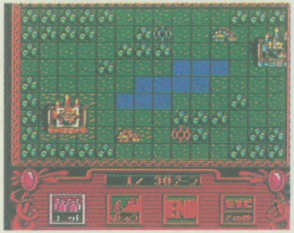
最初のシナリオということで、マップも狭く、かなり攻略しやすい地形となっている。ただし、使用可能なユニットが3つと、かなり少ないのが少々難ありといったところ。だが、火の戦士だけでも十分クリアできるシナリオである。



⇧邪悪な魔道士が、愛する姫をうばった。さあ！ 立ち上がれ王子



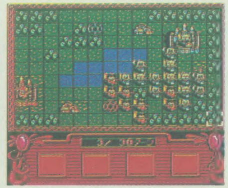
⇩シナリオ１で選べるユニットは、たったの３なのだ。がんばろう



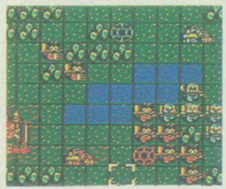
⇧最初のシナリオということで、マップのほうも単純な地形なのだ

特攻隊を編成

まずは、画面下のほうにある、自軍の魔方陣からユニットを送り出していこう。次に、上から攻撃重視の部隊を編成して、魔方陣→町→城の順に攻略していけば、バッチリ。



⇧まず、下にユニットをかためて敵をひきつけよう



⇩そのスキに、少数のユニットで上から特攻をかけろ

ボス攻略

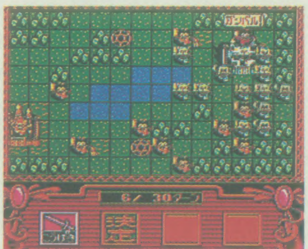
ここのボスは、戦士だ。最初のシナリオなので、ボスのほうも、それほど強くない。レベルアップした火の戦士なら、ジャンプ斬りでガンガン押していけば、1回の戦闘で簡単に勝てるだろう。



⇧１テンポおいて、こちらもジャンプ斬りだ！



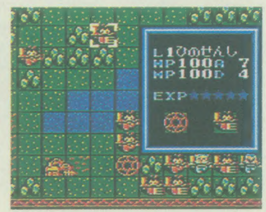
⇩慣れてしまえば、けっこうあっさりと倒せる



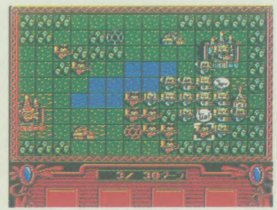
⇨火の戦士で楽に勝てるハズ

使用可能ユニット

火の戦士
水の戦士
風の戦士



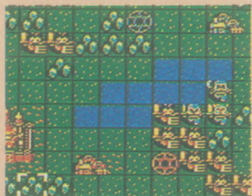
⇩まずは、敵軍の魔方陣を占領してから町を占領するのだ



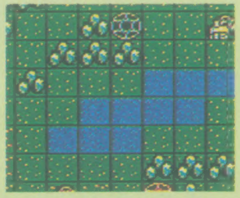
⇧最初のシナリオだからといって、ナメてかかるなよ！

シナリオ❶ 旅立ちのサンオサール

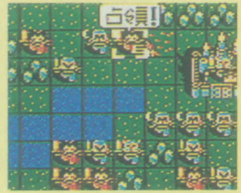
このシナリオのマップは、この湖を中心に対称的になっている。攻略ルートとしては、湖の上と下の2つに分けることができるのだ。



敵軍の魔方陣。少数のユニットで、気付かれない内に占領。



敵軍の町。ここを占領すれば、かなり戦況は楽になる。

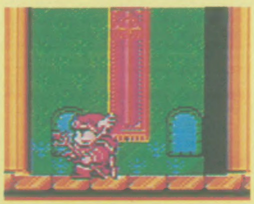


敵軍のボスがいる城。もたもた、時間をかけて攻略していると、城の中にいるボスのまわりを囲むようにザコがガードするので早めに叩け！





自軍の城。王子は、ここにとどまらせ、戦況を見守っていよう。王子がやられてしまうと、ゲームオーバーなので、無理しないようにね♡



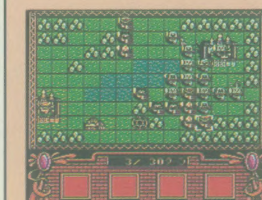
自軍の町。傷ついたユニットは、スグここで回復させよう。



ここから、どんどん部隊を出撃させて下に敵をおびきだせ。



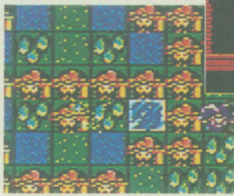
このシナリオでの敵軍の回復ポイントは、この教会と、町、城の3つ。しかも、下から攻めていった場合はここを拠点に防衛してくるぞ！



シナリオ②
失われた聖地

このシナリオから、僧侶が新ユニットとして加わることになる。これで、かなり楽に攻略できるが、気をぬいてはいけない。敵軍のほうが、何倍も強力なユニットを送り込んでくるのだ。マップもシナリオ1の倍はあるぞ。





↑僧侶は、海や湖を凍らせることができる魔法を使うことができる

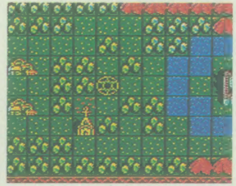
↑東にある僧侶の村を救うことが、このシナリオの目的だ



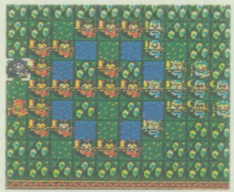
↑このシナリオから、僧侶が新ユニットとして加わることになる

少数で攻めろ！

ユニットを送り出せるポイントが城だけなのでかなりつらい。まずは湖を中心に防衛網を張り、上下から少数の部隊で山を越えて、敵軍の魔方陣を占領しよう！



↑敵軍の城までは、かなりの距離があるのだ



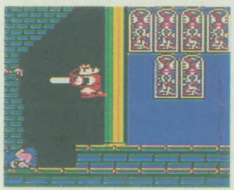
↑教会を囲む湖を中心に、防衛網を張っておこう

ボス攻略

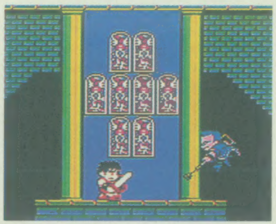
ここのボスは、レベル2の僧侶。ここのボスは攻撃力も防御力も、それほどないので、あっさりと勝てるだろう。しかし、マップが広いので、慎重に進んでいこう。



↑ここのボスは、シナリオ1にくらべ少々弱い



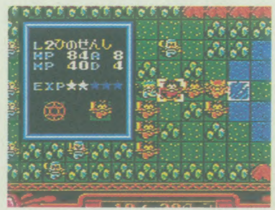
↑火の戦士で、ガンガン攻めれば、なんとかなるゾ！



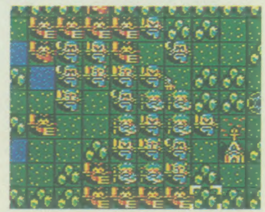
↑けっこうチョコマカ動くのだ

使用可能ユニット

火の戦士
水の戦士
風の戦士
僧侶

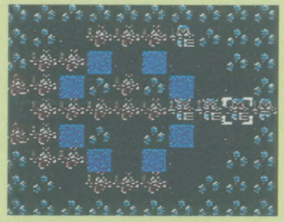


↑敵の魔方陣を占領してしまえば、勝ったも同様なのだ



↑地道に上下の森や山をぬけて敵軍の領地へ侵入していこう

シナリオ❷ 失われた聖地



自軍の城。ここからしかユニットを送り出せないのが、このシナリオ最大のネックだ！

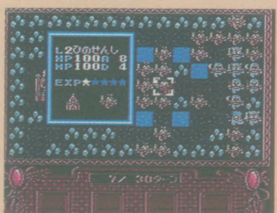
敵軍の町。このシナリオでは、敵軍のポイントがかなり多くなっている。魔方陣から送り込んでくる敵は、ここを拠点に攻めてくる。

敵軍の魔方陣。ここを占領してしまえば、9割勝ったようなもの。あとは、速攻で敵軍の城へ部隊を送り込み、ボスを倒すのみ！

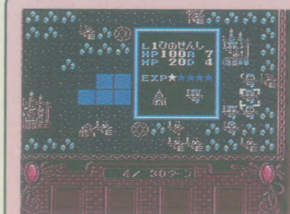


敵軍の城。ボスは、この城からほとんど動きまわらない。自軍の城から、かなり遠いぞ。

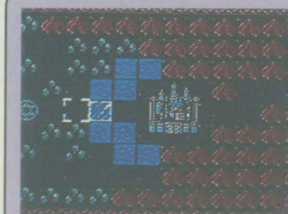




自軍の教会。ここと城だけが自軍のポイントである。ここを中心に防衛網を張ろう。



敵軍の教会。ここを占領するのは、上にある魔方陣を占領してからだ！　アセるな!!



敵の1ターン目は、ここを凍らせることからはじまる。こちらとしても攻めやすくなる。

シナリオ③
辺境の魔法使い

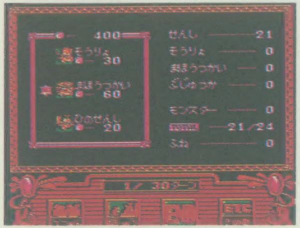
魔法使いがいるという、北のくぼ地へ王子はたどりつく。ここでは、魔法使いが、使用可能ユニットの中に加わる。魔法使いは、地形を自由に変化させることができるので、かなり行動範囲も広くなってくるだろう。



⬇魔法使いがいるという、北のくぼ地に舞台はうつるのだ



⬆おや？ 魔法使いが何者かにおそわれている。たすけてあげよう

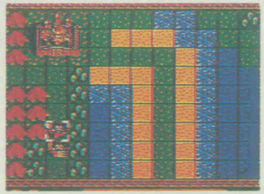


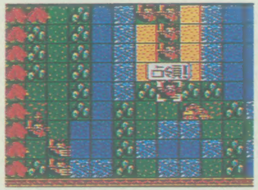
⬇新ユニットとして加わった魔法使いは、魔法のエキスパートだ！

魔方陣を占領

ここのマップは、湖の占める割合が、かなり多い。敵は湖を凍らせて攻めてくる。氷の上は戦いづらいので、新ユニットに加わった魔法使いで、氷をとかすのも良い手だ。

⬇このシナリオでは、下へと攻めていくことになる

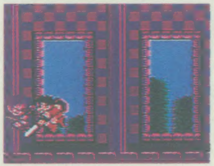




⬆まずは、中央にある魔方陣を占領するのだ～

ボス攻略

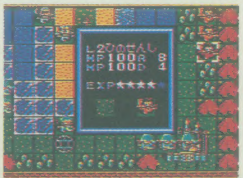
ここのボスは、レベル5の魔法使い。ここも、戦闘に向いたユニットで攻撃すれば楽に勝てるだろう。まず、まわりにいるザコを倒そう！



⬆ここのボスもそれほど強くない。楽勝だぜ！

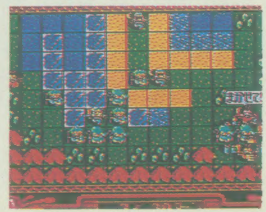
⬇魔法を使ってくるが、軽くよけて、ふところに入れ

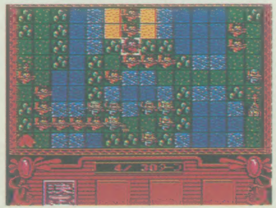




⬆火の戦士２人もいれば簡単に倒せるだろう

⬇敵は、湖を凍らせて、攻めてくる。ひるむなよ！





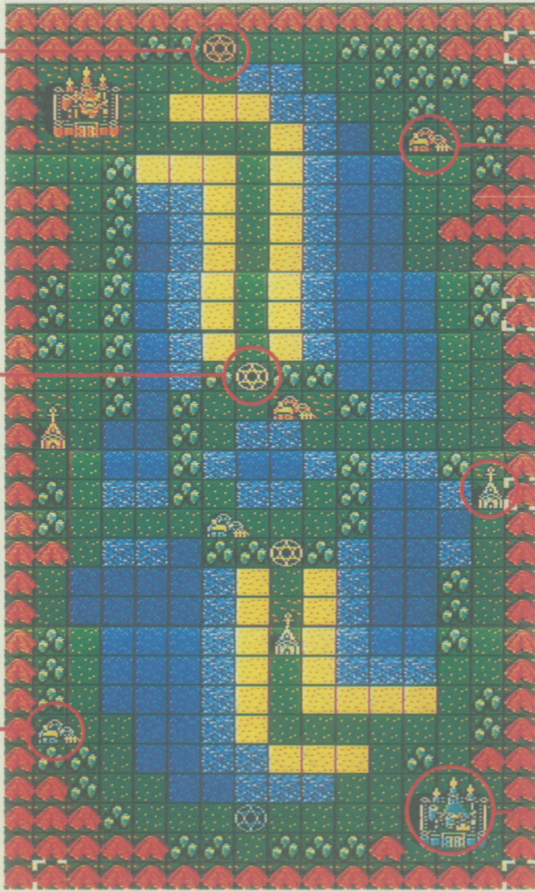
⬆魔方陣を占領したら右、中央、左の３ルートから攻めていこう

使用可能ユニット

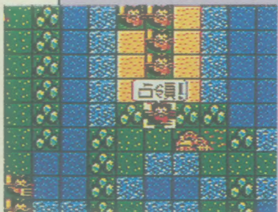
火の戦士
水の戦士
風の戦士
僧侶
魔法使い

シナリオ❸ 辺境の魔法使い

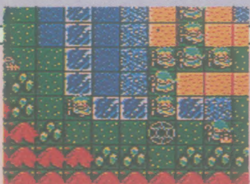
自軍の魔方陣。右と中央から、下へと攻めていく場合、ここからユニットを送り出すことになる。中央に部隊をかため、右から少数のユニットで、敵の城をねらったほうがいいぞ。





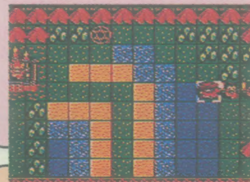


中立の魔方陣。このシナリオ最大のポイント。中央から攻めて、早目に占領しておかないと後で痛い目にあう。



敵軍の町。左から攻めていく場合の最終ポイントといったところ。2〜3ユニットで、ここをおさえてしまえば、敵の攻撃もなんとか防ぎきることができるだろう。

自軍の町。このマップの攻略ルートは、大きくわけて、右、中央、左の3つ。右から攻めていく場合は、ここがポイントとなるだろう。ここから、敵軍の城をめざすのがベストだ。



中立の教会。右から攻めてきたら、早目にここを占領して、攻略拠点にしよう。いそがないと、敵に占領されるぞ！





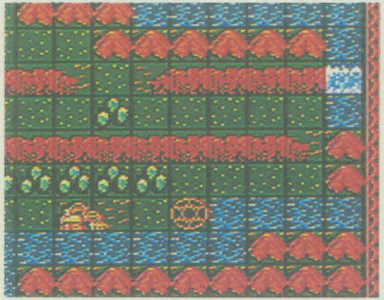
敵軍の城。ここのボスは、それほど強くないのだが、ボスのまわりをザコがガードしてくるので、少少つらくなってくる。ザコをけちらしたら、速攻でボスにアタックあるのみ。

シナリオ④ 猛者たちのとりで

このシナリオでは、3ユニットが、新たに使用可能ユニットとして加わる。特にバードマンは、行動範囲が一番広いので、敵軍のポイントにいちはやく配置して、敵の足止めをくらわそう。かなり使えるユニットの1つだ。



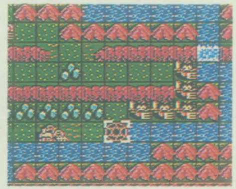
このシナリオでは、武術家やモンスターが登場するのだ



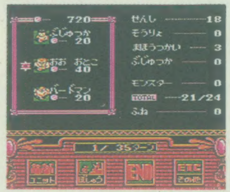
山や崖が多く、かなり行動範囲がせまくなっているぞ

限定されたルート

ここのマップは、最初のうちは、一本道になっている。中央にある魔方陣を早目に占領して、そこから、部隊を送り出していこう。まずは、限定されたルートをつき進め。



最初のうちは一本道なので、イライラするだろう



一気に3つのユニットが仲間に加わるのだ

ボス攻略

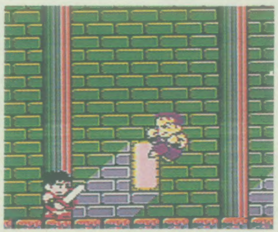
ここのボスは、武術家である。このあたりから、ボスのほうも手ごわくなってくる。2~3ユニットでガンガン押していこう。ジャンプキックには、要注意だ! 着地寸前にジャンプ斬りでねらえ。



ここのボスのステータスは、こんなカンジ



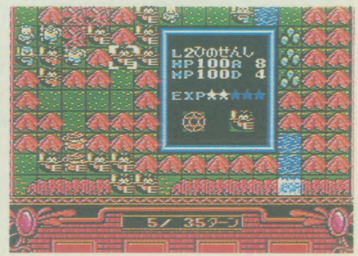
着地する瞬間をねらって、サクッとジャンプ斬りだ~



すばやい動きにたじろぐな!

使用可能ユニット

火の戦士
水の戦士
風の戦士
僧侶
魔法使い
武術家
大男
バードマン



魔方陣を占領するまでは辛抱あるのみ

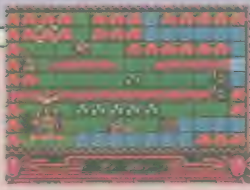
シナリオ④ 猛者たちのとりで

ここの滝や隣の崖は、全てのユニットを配置することができない。このシナリオは、こういった地形が多いので、かなり行動できる範囲が限られてくるのだ。考えて行動しよう！



この魔方陣を占領することが、最大のポイントとなる。ここさえ占領してしまえば、後は攻めまくるのみ。





自軍の城。ここからユニットを送り出す必要は、ほとんどないだろう。バードマンを送り出すぐらいなので、後は王子を待機させておこう。回復ポイントとしても遠すぎるのだ。



敵軍の魔方陣。最初のうちは、城からユニットを送り出してくるが、僧侶が川を凍らせた後は、ここから、ユニットをどんどん送り出してくるので、要注意だ。



敵の僧侶は、川を凍らせ、ユニットをここに送り込んでくる。まず、この教会を早目に叩け！





ここまでは、限定されたルートになっている。この先には、魔方陣と教会があるが、早目に魔方陣を占領して、ユニットを送り出していこう。ここまでは、辛抱あるのみ。

シナリオ5 海峡をこえて

ここのシナリオで、全てのユニットを使用することができる。また、このシナリオから、はじめて船が登場する。マップのほとんどが海なので、船をうまく使って行動していかなければならない。新ユニットは海の王者、半魚人だ！



海の王者、半魚人がなにやらあわてている。どうしたんだ？



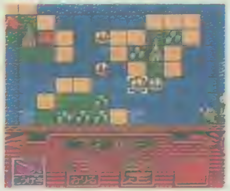
このシナリオでは船が登場する。船には3ユニットまで搭載可能！

船を使いこなせ

船がはじめて登場する。船には3ユニットまで搭載することができる。船を、1つの部隊と考えて行動させよう。また船は遠距離への攻撃も可能だが、ねらいはあいまいだ。



船を1つの部隊と考えて行動させるようにしよう



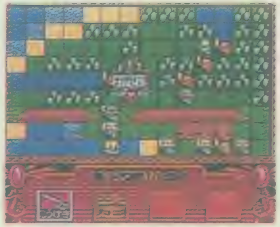
船は、遠距離への攻撃も可能なのだ！

ボス攻略

このシナリオのボスは、レベル6の半魚人。かなりすばやい動きで攻撃してくるが、ジャンプして、着地する瞬間をねらって攻撃すれば、簡単に倒せるだろう。時間差のジャンプ斬りを覚えよう。



ボスは半魚人。かなり手ごわいぞ！



2－3ユニットで押しまくれ



すばやいジャンプ斬りに気をつけて、アタックだ

使用可能ユニット

- 火の戦士
- 水の戦士
- 風の戦士
- 僧侶
- 魔法使い
- 武術家
- 大男
- バードマン
- 半魚人



スイスイと進んでいけるぞ

シナリオ5　海峡をこえて



自軍の出撃ポイントは、この城と上下にある魔方陣。まずは、船で中央の島に上陸、魔方陣を占領。

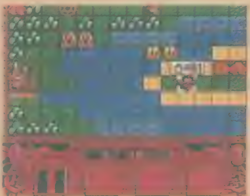


敵軍の船は、ここで、こちらの足止めをする。ここは、遠まわりだが上を通ってぬけていこう。



敵軍の城。ここを攻めるには、上か下から船で上陸して、右下にある魔方陣を占領してからだ！





中立の魔方陣。船で上陸したら、スグに占領しよう。後は、ここから部隊を送り出していくのだ！

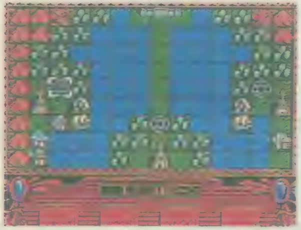
中立の船。ます、この船を早目に手に入れ、ユニットを搭載しよう。うまく、遠距離へ攻撃して敵のユニットを倒すのも良いが、逆の立場にならないように。

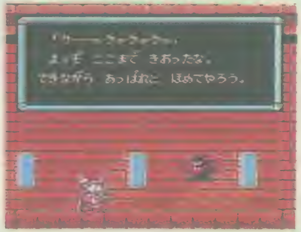
敵軍は、スグにこの魔方陣を占領する。まず、この魔方陣を早目に叩かないと、押されぎみの戦況になってくる。船やバードマン等で、足止めをかけよう。

この魔方陣を占領すれば、ほとんど勝ったも同様。上から船で上陸してから、ここを占領したほうが確実。下は、かなりガードが固いので避けたほうが無難だ。

シナリオ⑥ 決戦のとき

いよいよ魔道士との決戦のときがせまった！ マップのほうも、かなり行動範囲が限られたものになっている。まず、自軍のユニットを送り出せるポイントは城だけなので、考えて行動させよう。一見、難しそうだが、船で中央にとび出した半島へ上陸してしまえば、勝ったようなもの。敵が中央の魔方陣からユニットを送り出す前に占領だ！





いよいよ魔道士との対決のときがきた。気をひきしめていこう！

ほとんどが海なので、敵軍の城までたどりつくには魔方陣を占領

船を維持せよ

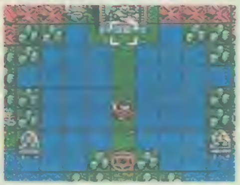
ほとんどが海なので、船を使うしかない。速攻で中央の半島へ向かうのがベストだが、その間に、敵軍の船からの遠距離攻撃を受けてしまうおそれがある。上陸するまで、船を維持することが、最大のポイントなのだ。



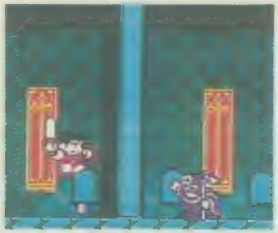
半魚人を使って、進んでいくというのも一つの手だが…

ボス攻略

このシナリオのボスはレベル7の魔道士。いままでのボスとはケタが違うので、心してかかろう。ボスの連発する魔法と、すばやい動きに、最初のうちは歯がたたないだろう。まずは、魔法をタイミングをはかってジャンプしてよけつつ、ふところへ飛びこみ、ジャンプ斬りあるのみ！ 中央の魔方陣から次々にユニットを送り込んで倒せ！



魔方陣からユニットを送り込み、押しまくろう



さすが魔道士！ 強すぎるぜ

使用可能ユニット

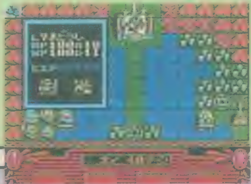
火の戦士
水の戦士
風の戦士
僧侶
魔法使い
武術家
大男
バーバリアン
半魚人



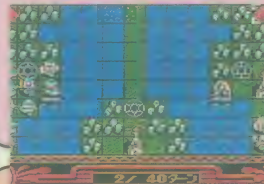
貴重な船を攻撃されないように！

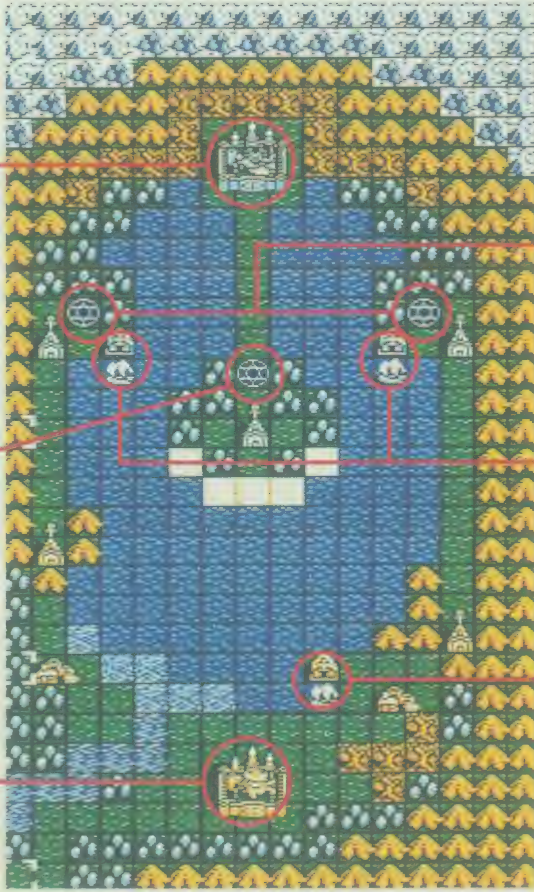
シナリオ⑥ 決戦のとき

敵軍の城。真下にある魔方陣から、どんどんユニットを送り込んで、攻めていこう。1ターンでボスを倒さないと、ボスの体力が回復してしまうので、やっかいなことになるぞ。

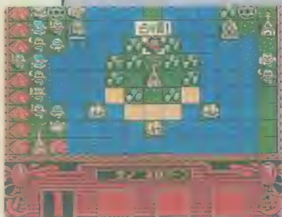


敵軍の魔方陣。この2つ以外に中央にも魔方陣はあるが、そこからはユニットを送り込んでこない。主に、この2つの魔方陣から下へ下へと攻めてくるか、かまわず中央をねらえ。





このシナリオの最大のポイントがここだ！ここを占領しないことには話にならない。速攻で占領に向かおう。



両わきの魔方陣から送り出されたユニットは、この2つの船に搭載されて、こちらの船を攻撃してくるのだ！



自軍の城。このシナリオでは、ここしかユニットを送り出せるポイントがない。船にユニットを搭載したら、左にある自軍の町を防衛するために部隊を送り込んでいく方法をとるようにしよう。



まず、この船にユニットを搭載して、中央の半島にある魔方陣の占領にと向かおう。この船がやられてしまった場合は、海を凍らせて、地道に攻めていくということになるぞ！



ユニット選びに全てがかかっている

「対戦モード」では、10のシナリオの中から、1つシナリオを選んでコンピュータまたは、友達などと対戦するといったモード。1つ1つのシナリオは特徴的な地形になっているので、地形に合ったユニット選びが重要となってくる。また、ユニットは全種類、使用可能となっている。



マップをよく見てからユニットを選ぼう



対戦モードでは、最初から全ユニットが使用可能となっている

ボスを守りぬけ

ボスは、つねに自軍の城に置き、まわりを戦士系のユニットや、自分が使いこなしているユニットでガードしておこう。万が一、攻めこまれた場合の逃げ道も確保しておくことも必要だ。その場合、城を占領されないようにする事を忘れずに。



ボスは動きまわらないで、城にとどまろう



まずは、ボスのまわりのガードを固めよう

地形をうまく利用!!

相手がコンピュータの場合、自分の得意とする地形で戦闘をすること。また、相手が友達などの場合は、相手の苦手な地形を進んでいこう。湖などを凍らせて、その上を進んでいったり、沼地をワザと進むなどといった戦略をねっていこう。ただし、これで友達をなくさないようにね♡



僧侶で、海や湖を凍らせて進むのも手だ！



自分の得意な地形に相手をさそいこもう

相手の苦手なユニットで攻めろ

コンピュータとの対決の場合は、それほど重要となってこないが、相手が友達などの場合、相手の苦手なユニットで攻めていこう。まず、いろいろなユニットで戦闘を繰り返して、相手の苦手なユニットを見つけ出すことが、勝利の一歩だ！



どのユニットでも使いこなせるようになれ



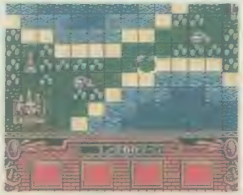
自分の苦手なユニットは克服しておこうね



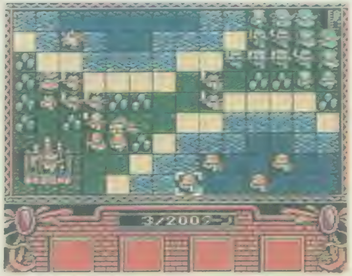
かなり単純なマップになっている。海と陸の割合がほとんど同じなのだが、中間地点は、陸地がせまくなっている。海から攻めていこう！

海から攻めろ

ここでのおすすめユニットは、半魚人か水の戦士だろう。海をガンガン進んでいったほうが、早く攻略できる。無理な中央突破は避けよう。

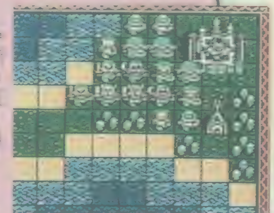


中央の4マスあたりが、最前線となってくる。海を越えていくほうが無難だ



半魚人か水の戦士あたりで進んでいけ

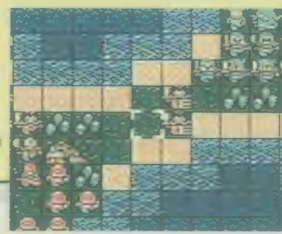




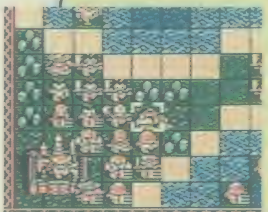
魔道士軍の城。コンピュータとの対戦の場合は、行動範囲の広いバードマンを多く使用してくる。



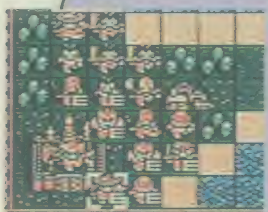
魔道士軍の城以外のポイント。たいていは、ここを拠点として攻めてくる。海から上陸して占領していこう。



ほとんどの場合、ここが最前線となってくる。ここでドロ沼となる戦闘をするより、海から攻めていこう／



王国軍の城以外のポイント。最前線で傷ついたユニットは、スグにここで回復するようにしよう。



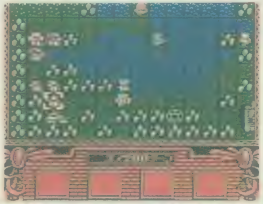
王国軍の城。王子が自ら戦闘におもむくなどという危ない行為は避け、ユニットを周囲に配置してガードせよ。

シナリオ2 こはんのたたかい

このマップは、その名の通り、湖が舞台となっている。湖のまわりをグルリとまわって攻めていくか、半魚人で湖を越えていく方法がある。

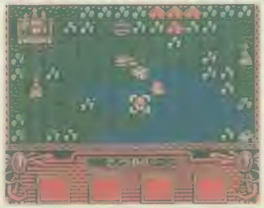
魔方陣を奪え

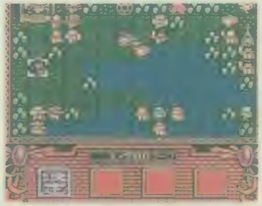
まずは、バードマンか半魚人を敵軍の魔方陣に置いて、足止めをくらわそう。後は、いそいで占領にむかえばいいのだ。



↑湖をまわって、敵の城へ攻めていこう!

↓湖をバードマンや半魚人で越えていくのもいいだろう





町や教会をベースにして、傷ついたユニットを回復だ

魔道士軍のポイント。この2つのポイントをベースにして王国軍に攻めてくる。ここを叩いて、城をめざすといったルートをとろう。



ここから、半魚人かバードマンを送り出し、湖を越えていくといった方法が、かなり有効だ。



王国軍の城。ここの下にある教会をベースにして、湖をまわり魔方陣をめざしていこう!



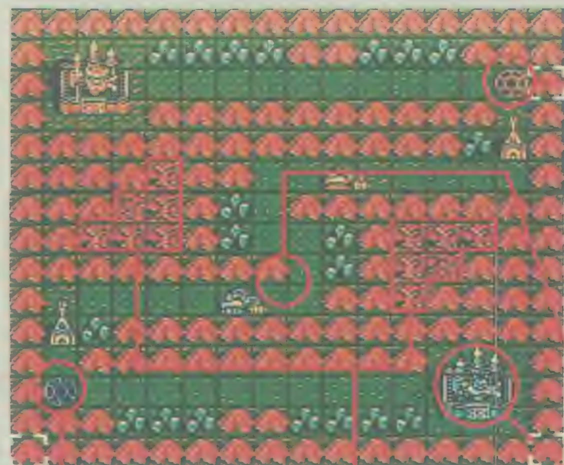


魔道士軍の城。魔道士軍も同じように、ここと左の魔方陣から次次とユニットを送り出してくる。気をひきしめていこう。



シナリオ❸ スネークバレーのげきとつ!!

山が多く、行動範囲がせまくなっている。山を越えていくか、平地を地道に進んでいくかという2つのルートが考えられる。



平地を地道に進んでいく場合、ここからユニットを送り出すことになる。あせらずに行くのもわるくない。



平地を進んでいくと、ちょうどこのあたりが、戦いの最前線となってくるだろう。攻撃系のユニットで押しまくろう！

魔道士軍の城。ここまでくるには、かなり時間がかかるだろう。マップはせまいが、移動コストが高いのだ。

山を越えていく場合、このあたりで敵軍と遭遇することになるだろう。心してかかれ！

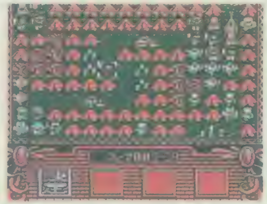


ここから魔道士軍がユニットを送り込んでくる。ここを占領してしまえば勝ったも同然だ。



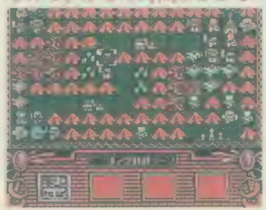
山をこえろ！

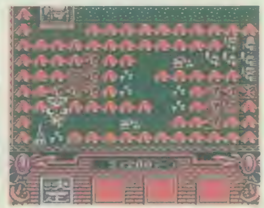
山を越えていく場合、気をつけることは、戦闘で傷ついたユニットをスグに回復ポイントまでもどせないということだ。



⇧このシナリオも、山にかこまれた限定されたルートに…

⇩マップはせまいが、一本道なので、かなり時間がかかる





⇧ハードマンで山を越えて、足止めをするのだ

シナリオ④ だんだんがけをのぼれ!

ここは崖があるので、バードマン以外はまわり道をするほかない。中央に橋があるが、ほとんど敵も同じ考えなので ここをぬけるには強行突破だ。

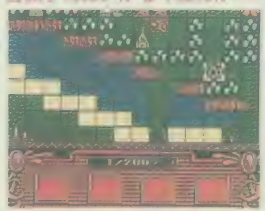
中央の橋を突破

魔方陣から送り出したユニットは、スグに中央の橋をめざそう。また、バードマンで、橋のむこう側を足止めさせるのだ。



○この橋が、このシナリオの最前線となってくるのだ

○敵の城付近にある魔方陣を占領すれば、かなり楽だが…





○まわり道をして、敵の城をめざすというルートもある

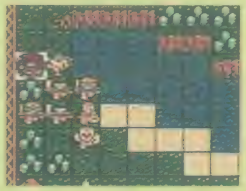
橋をわたりきったところにあるのが、この魔方陣。ここを占領してしまえば、ワザワザ橋をこえていく必要もなくなるのだ。

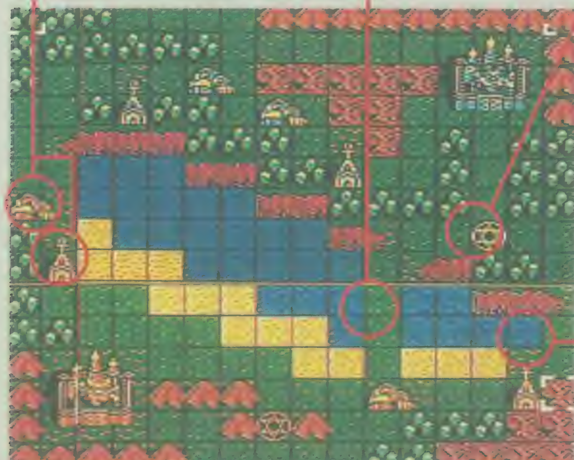


このシナリオ最大のポイントがこの橋。この橋をぬけていくのが、一番の近道になっている。



まわり道をする場合のベースとなるのがここだ。傷ついたユニットはスグに回復させせよう。





このあたりから、バードマンで攻めていけば、敵のほうもあまり気がつかないので、敵軍のかなり奥まで侵入できるだろう。





魔道士軍は、この教会をポイントにして、王国軍に攻めてくる。敵軍の領地に侵入したら、スグにこの教会を占領してしまおう。



魔方陣から送り出したユニットが傷ついてしまった場合の唯一の回復ポイント。まちがっても、ここを占領されないように！



魔道士軍は、ここからユニットを送り出してくる。早目に占領しないと、戦況はドロ沼になる。



まわりこんで、上から攻めていく場合、ここを凍らせていくことになる。僧侶を活用するべし。



シナリオ❺ みずのせいいき

一見すると、シナリオ2のマップに似ているが、湖の中央に魔方陣があるのが特徴だろう。ここでは僧侶と魔法使いの魔法がぶつかりあう！

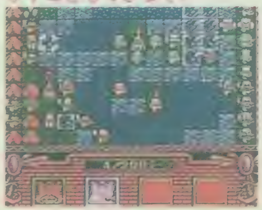
魔法使いを活用

敵軍は、僧侶で湖を凍らせてくる。ここは、魔法使いを使って凍った湖をとかして、足止めをくらわしていこう。



↑湖の中央の2つの島にある教会と魔方陣をめざして進め

↓凍った湖は、魔法使いでとかすこともできるぞ！





↑魔方陣を占領することが、最初の目的となる

シナリオ⑥ やまのきょうかいせん

このシナリオは、山をはさんで二分される。また、中央は、山がひらけているので、ここが戦いの最前線となる。中央突破をねらっていこう！

中央突破だ！

中央の山がひらけているところを、先に突破したほうが、勝利をつかむことができる。バードマンでまずは足止めだ。



○中央は、山がひらけているので、ここから攻めていこう

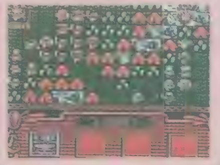


○回復できるポイントから、敵の城までは距離がある



○右上、左下の魔方陣にバードマンを向かわせるのだ！

ここと、左下の魔方陣を占領すれば、かなり戦況は有利になる。しかし、山を越えることになるので、やはりバードマンを活用！



中央突破が難しくなってきた場合、山を越えていくことになるが、ここはさけて、この上下の山から攻めていこう。



王国軍のベースとなる2つのポイント。中央の最前線で傷ついたユニットは、スグにここで回復。かなり近いポイントだ。





このシナリオでは、ここが戦いの最前線となっている。ここをぬけてしまえば、後は押しの一手でガンガン敵の城へ攻めるだけだ。





まず、王国軍の城から僧侶で氷の橋をつくり、この教会へ向かおう。魔道士軍も同じように攻めてくるので、注意しよう！



魔道士軍は、ここから船で攻めてくる。下の魔方陣を占領されてしまうと、かなり厳しくなってくる。ここは半魚人で船を攻撃だ。



この魔方陣から、僧侶を送り出してここを凍らせて攻めていこう。船からの攻撃に気をつけろ。



この魔方陣は占領されないようにしよう。かなり城に近いので占領された場合は、ピンチだ。

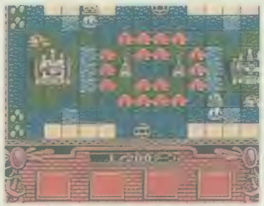


シナリオ⑦ けっかいのしとう!!

このシナリオでは、船が登場する。また、中央には教会、上下には魔方陣があるのだが、ここは船を使って占領していくのが、一番早いだろう。

船で即攻撃！

このシナリオには、船が2つしかない。敵に攻撃されて沈められないようにしよう。逆にこちらが、船を沈めてしまえ！



⇧中央に２つの教会と、その上下に魔方陣があるのだが…

⇩湖の上下に僧侶で凍らせて道をつくるのも１つの手段だ

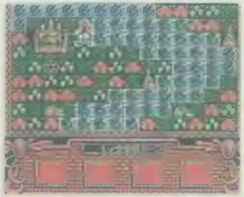




⇧船をうまく使って、敵の陣地へ侵入しておこう！

シナリオ⑧ こおりのかわ

その名の通り、上から下へ氷河がながれている。戦闘もこの氷河の上で繰り広げられることになるだろう。かなり戦いにくい地形なのだ。



このシナリオにも船が登場するのだが、氷の上なので、1マスしか動けない



しかし、氷の上での戦闘はスベルので、かなりツライのだ！



山も多いので、行動範囲はせまいのだ

船を活用

このシナリオでも船が登場するが、氷の上は1マスしか動けない。まず魔法使いで氷をとかしてから進むようにしよう。また、ヘタに船を使うよりは、中央を突破したほうが無難だ。その場合、敵のガードが固いので、時間をかけて攻めていけ。

城のスグとなりに船があるのだ





船の近くには魔法使いをつねに配置しておこう

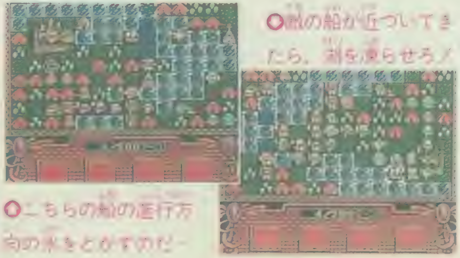


魔法使いで氷をとかして、船の進行をたすけるのだ

地形を変えろ

船を利用する場合、どうしても魔法使いをサポートとして近くに配置しておくことが必要だ。氷をとかして、船の進行をたすけるようにしよう。また、敵の侵入をふせぐ場合は僧侶を活用。

敵の船が近づいてきたら、湖を凍らせろ！



こちらの船の進行方向の氷をとかすのだ～

氷河の中央では、はげしい戦いが繰り広げられる





川を越える以外、道はないのだ



城から下へ攻めていく場合の最終ポイントはこのあたり。ここを突破してしまえば、後は右にある2つの教会を占領して、魔道士軍の城をめざそう。

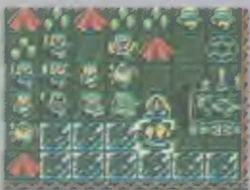


船を使って攻めていく場合でも、山を越えて氷河を越えていく場合でも、ここのあたりで、はげしい戦いが繰り広げられるだろう。下にある町を占領してしまえば、そこをベースにして攻めていけるので、かなり楽に戦えるだろう。また、魔法使いで氷をとかして足止めするという方法もあるぞ！



氷河をぬけてからのベースとなるのが、この教会だ。ここから、下へ攻めていくのも一つの手段だが、下から攻めてくる敵をここでくい止めたほうが無難だろう。





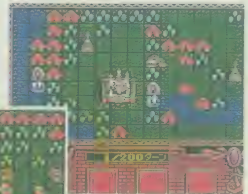
ここから敵の船が出撃する。かなり目ざわりなので、バードマンでガンガン攻めてつぶしにかかったほうが無難だ。うまく、自分のモノにしてしまえ！



ほとんど城と同じぐらいに位置する魔方陣。ここを占領してしまう前に、ボスを倒してしまうほうが早いだろう。ただし、じっくりいたぶるのなら話は別だ。

シナリオ⑨ ひょうたんじま

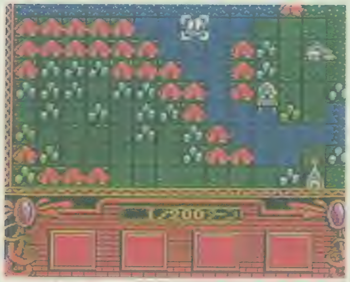
このシナリオは、ひょうたんの形をイメージした島になっている。しかも、このシナリオから、王国軍は攻めにくい地形になっている。かなり慎重に戦いを進めていかなければならないのだ！





攻略ルートとしては、陸と島の上下の海からだ

このシナリオでも船が重要な役割をしめているぞ



無人の船が、かなりあるのだ！

海から攻めろ

陸から攻めていく場合、やはり島の中央付近が、最前線となってくる。まず、他のシナリオにくらべて多くある船を早目にうばって、敵の城付近に上陸しよう。また、陸から攻めていく場合も、船からの遠距離攻撃で援護してもらうといった方法をとっていこう。



島でルートが区切られている



バードマンで足止めをしよう！



半魚人で海から攻めるのもよい

中央突破だ

陸を進んでいく場合、かなりまわり道をして進んでいくことになる。まず、バードマンで中央付近に足止めしておき、その間に進んでいくといった方法をとろう！　また、船で敵の進撃をくいとめるという手段も考えられる。



このあたりが最前線となるぞ



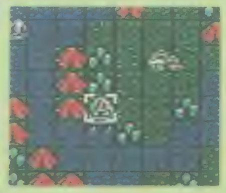
敵のほうも、ここを死守してくるのだ！



船で陸の部隊を援護していくという方法をとろう



王国軍の城から一番近い港と船がここだ。スグに船にユニットを搭載して、敵の城をめざしていこう。



魔道士軍の港。ここで船の補給を行う。上から攻めていった場合、ここを先に占領してしまおう。



魔道士軍は、城のスグ近くに船を配置している。ここから上を通って中間あたりの船をうばってくるのだ。



魔道士軍は、ここから下をまわって、こちらに攻めてくる。半魚人で足止めをしておくほうが無難だろう。船からの攻撃に気をつけよう。

ここにも船がある。バードマンを使って速攻で乗りこもう。モタモタしていると、敵の手にわたってしまう。船はかなり貴重なのだ。





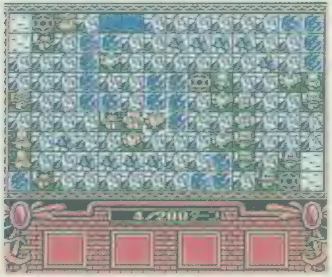
上をまわって攻めていく場合に、使用する船。この船で敵の城をめざすのがベストだが、近くに港がないので、攻撃されないようによけて行け。



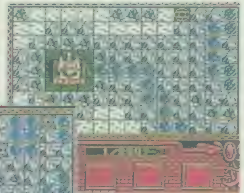
島の中間地点と考えられる。ここさえ突破してしまえば、敵の城は目の前！　船から援護してもらうのも良いが、ねらいがそれないように。

シナリオ⑩ ひょうげんのかなたに…

このシナリオは、名前の通りに一面の銀世界！　しかも山がつらなっているので、行動できる範囲も限られている。このシナリオでも、バードマンで足止めをしながら、そのスキに進んでいくといった方法をとっていこう。



↑敵の侵入をふせぐためにガードだ！



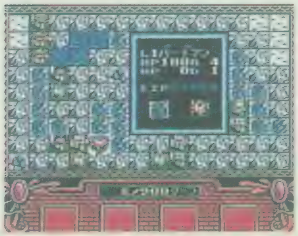
↑山で道が区切られているので、ルートは限定される



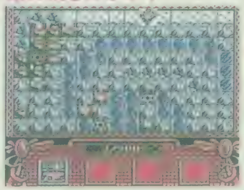
↑このシナリオは一面の銀世界なのだ。キレイだな♡

限定されたルート

ほとんどが山にかこまれていて、一本道になっている。とちゅうにある魔方陣を占領しないと、かなり戦況はきびしくなってくる。ここは、いそぐ気持ちをグッとこらえ、あせらずに大部隊で攻めていくことだ。



↑バードマンで山を越えていこう



↑上から山の外側を通って敵の城をめざそう



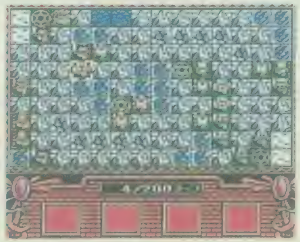
↑中間にある魔方陣をめざすのだ



↑山にかこまれた道をズンズン進め

バードマンで速攻

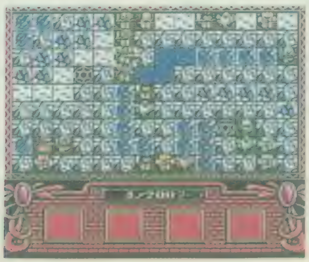
行動範囲の一番広いバードマンが、このシナリオでも重要な役割をしめている。他のユニットが限定されたルートを通っている間、バードマンが足止めをするという方法をとろう。攻撃力、防御力の低いバードマンをうまく使いこなそう。



↑行動範囲の広いバードマンで…

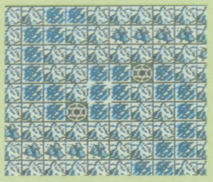


↑敵の進撃をくいとめるには、バードマンが一番だ！

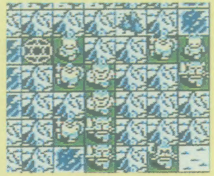


↑氷をとかして、敵の足止めをするのだ！

シナリオ⑩　ひょうげんのかなたに…

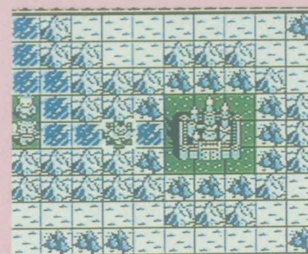


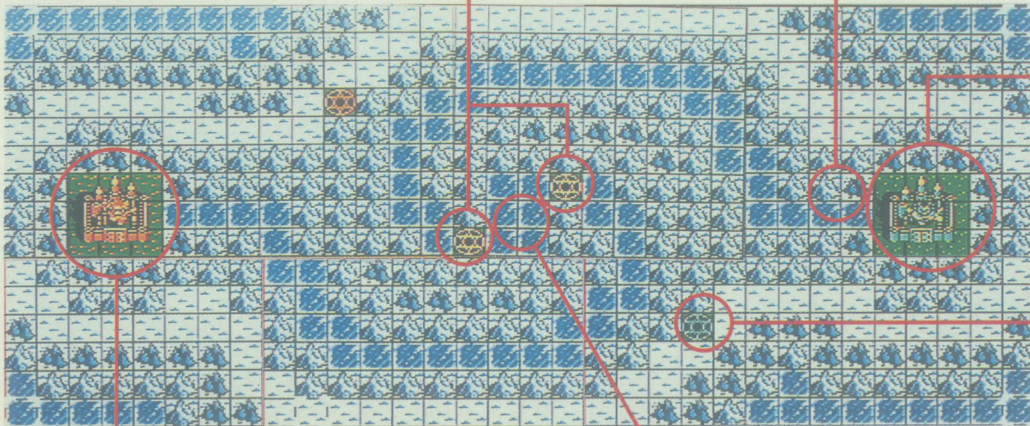
中立の魔方陣。まず、この魔方陣をめぐって、はげしい戦いが繰り広げられる。バードマンで足止めをするポイントとしてもここをすすめる。



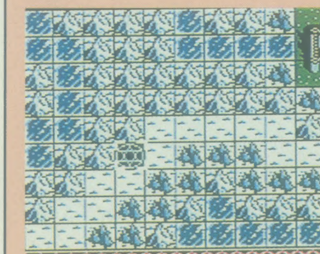
山の内側の道はこのように氷になっている。魔法使いで、氷をとかされて足止めされた場合を考えて、僧侶を部隊に加えておこう／

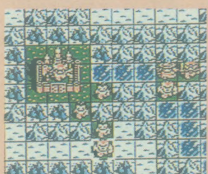
魔道士軍の城。ここまでたどりつくには、かなりの時間がかかるだろう。攻撃型のユニットで、押しまくっていくのがベストだ。



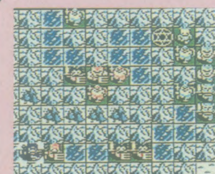


魔道士軍の魔方陣がここ。山の外側から攻めていく場合、ここをポイントとして攻めてくる。城のまわりをガードしておこう。





王国軍の城。山の外側から攻められた場合のことを考えて、城のまわりを攻撃系のユニットでガードしておこう。念には念を入れよう／



マップの中間地点。魔方陣を占領した後は、このあたりが最前線となる。相手が占領した魔方陣をねらって、はげしい戦いがはじまるのだ。

全ユニット完全能力表

特徴ある、全12ユニットの能力データを表にまとめてある。防御力、攻撃力、使用可能な魔法など、あますところなく収録してある。このデータは、ユニットの初期状態なので注意してほしい。

ユニット	特徴	攻撃力	防御力	移動力	値段	魔法	ユニット	特徴	攻撃力	防御力	移動力	値段	魔法
	王子	10	5	6	—	フ、サ 回、氷		魔法使い	1	1	5	60	フ、サ 炎、ゴ
	魔道士	10	5	6	—	フ、サ 回、氷		武術家	6	1	6	20	—
	火の戦士	7	4	6	20	火		大男	10	7	4	40	—
	水の戦士	8	4	5	20	水		半魚人	9	2	6	30	—
	風の戦士	6	4	7	20	風		バードマン	4	1	7	20	—
	僧侶	5	2	5	30	回、氷		ゴーレム	7	8	4	—	—

※魔法のフはファイア、サはサンダ、回は回復、氷は氷結、ゴはゴーレム召喚、火・水・風はそれぞれのエレメントを表している。

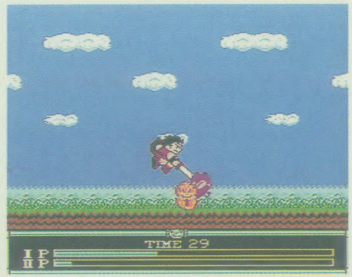


⬆王子と魔道士は、バツグンの能力を持っているのだ！　さすがだぜ

地形	ファイア防御率	サンダ防御率	その他
城	40%	40%	HPとMPが100%回復
町	10%	10%	HPとMPが40回復
教会	10%	10%	HPとMPが100%回復
魔方陣	10%	10%	MPが20回復
港	10%	10%	港の下で船の大砲の弾とHPを補給
平地	0%	0%	——
砂地	0%	0%	歩きにくい
森林	20%	20%	歩きにくい
山	30%	0%	段差がある
滝、崖	——	——	バードマンが通過できるだけ
川	30%	0%	ゴーレムと船の進入不可
沼	30%	0%	歩きにくい
浅瀬	30%	0%	ゴーレムと船の進入不可
氷	0%	0%	すべりやすい
海	60%	0%	半魚人のみ行動できる
雪原	0%	0%	——
雪の森	20%	20%	——
雪の山	30%	0%	段差がある

地形別魔法防御率表

魔法使いや僧侶が使う攻撃魔法は、地形によってあたえるダメージが異なってくる。この表はそれぞれの地形で、どのぐらいの割合で魔法を防いでくれるかをパーセントで示しているのだ。

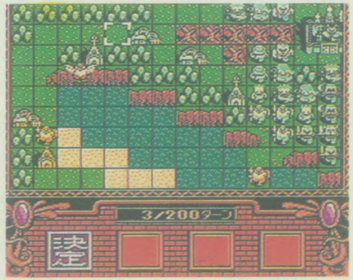


✪地形によって受ける魔法のダメージが変わってくるのだ。うまく逃げよう！

	王子 火の戦士	水の戦士	風の戦士	僧侶 魔法使い	武術家	大男	半魚人	バードマン	ゴーレム	船
移動力	6	5	7	5	6	4	6	7	4	5
平地	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—
森	2	2	2	2	2	1	3	1	1	—
山	3	2	3	3	2	2	4	1	2	—
川	3	1	3	3	2	2	1	1	—	—
砂地	2	2	2	2	2	1	3	1	1	—
沼地	3	2	3	3	2	2	2	1	3	—
浅瀬	2	1	3	3	2	1	1	1	—	—
氷	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5
雪原	2	2	2	2	2	1	3	1	1	—
雪の森	3	2	3	3	3	2	4	1	2	—
雪の山	4	4	4	4	3	2	4	1	2	—
海、湖	—	—	—	—	—	—	1	1	—	1
崖、滝	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—

地形別ユニット移動コストデータ

地形によって、各ユニットが移動できるヘックス数が変わっている。地形別に移動に必要とするコストを表にしてあるので、これを参考にして、ユニットを行動させていくようにしよう。



◎崖や滝の上は、バードマンが通過できるだけで、配置することはできないのだ